

BONFIRE



INTRODUCTION

"Pourquoi les Brasiers sont-ils éteints ? Tout commença il y a quelques mois, lorsque les Brasiers en haut des tours des cités environnantes s'assombrirent. Ils semblent maintenant complètement consumés. Nous, les gnomes, ne vivons pas dans ces cités, nous leur préférons les forêts voisines. Mais nous avons aussi besoin de la lumière et de l'énergie que les Brasiers fournissent ! Peut-être que les Gardiennes de la Lumière sauront nous en dire plus... Après tout, elles ont créé les Brasiers alors que la lueur du lointain soleil suffisait à peine pour survivre.

Nous nous rendîmes donc à la cité la plus proche afin d'obtenir des réponses, cité que nous évitions autant que possible, la population prenant de haut les habitants de la forêt. Cependant, la cité était étrangement déserte. Une unique Gardienne était encore là. Elle n'avait pas voulu nous dire exactement ce qui s'était passé, mais elle nous apprit que les Gardiennes s'étaient retirées dans les îles sacrées, emportant avec elles les Brasiers. Elles étaient parties, attendant ceux suffisamment humbles pour venir demander leur aide. Elles souhaitent évaluer notre bonne volonté en remplissant leurs missions : c'est seulement à ce prix qu'elles reprendront foi en les autres êtres vivants et qu'elles allumeront les Brasiers une nouvelle fois.

Rassurés d'être en capacité de changer notre destin, nous nous rendîmes dans les îles sacrées. Nous devions rallumer les Brasiers de la ville. Alors que nous étions en chemin, nous réalisaîmes que d'autres gnomes avaient le même projet, pour d'autres cités... Mais je suis convaincu que NOUS ferons mieux qu'eux !"

TABLE DES MATIÈRES

Introduction, Table des matières.....	2
Matériel.....	3
Mise en place : Plateau central.....	4
Mise en place : Plateaux Joueur.....	5
Présentation du jeu.....	6
Tour d'un joueur : Placer une tuile Destin.....	7
Tour d'un joueur : Utiliser des tuiles Action.....	8
Tour d'un joueur : Raviver un Brasier, Action Bonus, Fin de partie.....	11
Jeu Solo.....	12
Annexe I : Missions.....	13
Annexe II : Bonus du Haut Conseil.....	14
Annexe III : Gnomes.....	15
Annexe IV : Exemple de Décompte final, Annexe V : Liste des symboles.....	16



Bienvenue ! Je fais partie des Sages du Haut Conseil et j'ai l'immense honneur d'être votre chaperon. Je vous donnerai des conseils tout au long de ces règles. Mes commentaires ne contiendront aucune règle, mais ils vous aideront à mieux comprendre leur fonctionnement, particulièrement lorsque vous les lirez pour la première fois.

CONTRIBUTIONS

Nous tenons à remercier **Lookout Games** pour leur aimable autorisation d'utiliser les outils de découpe pour "l'Or".

Nous souhaitons également remercier Tim Schleimer pour nous avoir aidé au sujet des règles solo, ainsi que Martin, Rebekka, Ode, Torsten et Lars pour la relecture, et évidemment tous les testeurs, en particulier Kathleen et Tim pour leurs retours de grande qualité.

Auteur : **Stefan Feld**
Illustrations et mise en page : **Dennis Lohausen**
Compositions 3D : **Andreas Resch**
Réalisation : **Ralph Bruhn**
Traduction française : **Raphaël Biolluz (Pikagames)**



Matagot

@EditionsMatagot
www.matagot.com

Distribution exclusive de la version française par les **Éditions Matagot**

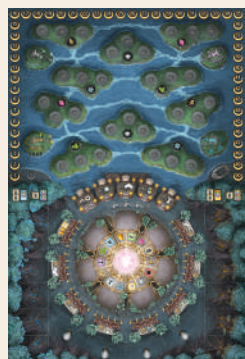
Matagot
135 rue du Tondu
33000 Bordeaux - FRANCE



© 2020 Hall Games
Ralph Bruhn
Herderstr. 36
53332 Bornheim
Germany
www.hallgames.de

Tous droits réservés. La reproduction du livret de règles, du matériel de jeu et des illustrations est interdite sans accord préalable de l'éditeur.

MATÉRIEL



1 Plateau central



4 tuiles Départ
(case Départ et 1^{ère} tuile Chemin)



4 Plateaux Joueur (cités)
(chacun ayant une disposition de Portails différente)



4 tuiles Extension
(1 Bâtiment et 3 Terrasses)



28 tuiles Chemin
(10x Cristal bleu, 10x Cristal rouge, 8x Cristal jaune)



66 Missions
(Recto : Mission, Verso : Brasier, 22 de chaque couleur/difficulté)



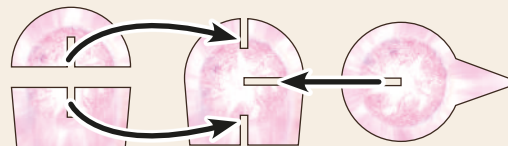
28 Portails
(4 de chaque forme/symbole)



72 tuiles Action
(12x jaune, 10x de chaque autre type)



5 tuiles Sablier



1 figurine "Grand Brasier"
(à assembler avant de jouer)



16 Gardiennes
(4 de chaque couleur)



5 Novices neutres



57 Ressources
(9x Fleur, 9x Fruit, 9x Herbe, 9x Coquillage, 9x Racine, 12x Or)

Matériel pour chaque joueur (dans chaque couleur)



1 tuile Planification



8 tuiles Destin



10 tuiles Offrande



1 marqueur "0-50"



1 marqueur Score



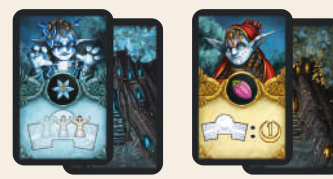
1 Navire



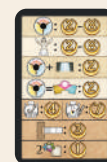
1 Gardienne



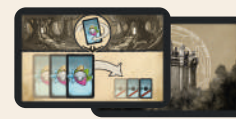
7 Novices



33 Gnomes
(27x Expert, 6x Sage)



4 Cartes Décompte
(pour le Décompte final)



8 cartes Tom
(pour le jeu Solo)

Note : Le matériel est limité à la quantité indiquée dans ce descriptif, sauf les Ressources et les tuiles Action qui ne sont pas en quantité limitée : si vous veniez à en manquer, veuillez utiliser un substitut.

MISE EN PLACE

PLATEAU CENTRAL



La mise en place ne varie pas suivant le nombre de joueurs, excepté pour les passages en **vert** :

- **quantité de Missions disponibles** (page 4, Étape 2),
- **quantité de Portails dans une partie à 1 ou 2 joueurs** (page 4, Étape 6),
- **conditions de fin de partie** (page 11, Fin de partie).

1. Placez le **Plateau central** au milieu de la surface de jeu (voir le haut de la page 5).

12. Placez les **tuiles Action** et les **Ressources** dans la Banque, à côté du Plateau central.



11. Chaque joueur prend les éléments à sa couleur, puis place son **marqueur Score** et son **marqueur "0/50"** sur la case 0 de la Piste de score.



Au moment où vous dépassez les 50 PV, retournez votre marqueur "0/50" face '50' visible.

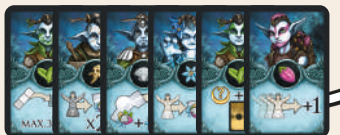
Placez votre Navire sur le Port du Plateau central.



10. Placez 1 **Novice neutre** sur chacune des 5 **Missions du Conseil** au milieu du Plateau central.



9. Mélangez et placez face cachée les **Experts** pour former la pioche Gnômes à côté du Plateau central. Piochez 6 Experts que vous placez face visible sur les cases correspondantes du Plateau central.



8. Mélangez et placez face cachée les **tuiles Chemin** en 2 pioches distinctes de même hauteur, à côté du Plateau central. Puis, révélez-en 4 que vous placez sur les 4 cases de l'Étalage du Plateau central.



2. Mélangez et placez face sombre visible les **Missions** sur les îles :

- à 4 joueurs : placez 3 Missions par île,
- à 3 joueurs : placez 2 Missions sur chacune des îles situées aux 4 coins et 3 sur les îles restantes,
- à 1 ou 2 joueurs : placez 2 Missions par île.

Rangez les Missions non utilisées dans la boîte, sans les regarder.



Pour votre première partie, je vous conseille de placer des Missions de différentes couleurs sur chaque île.

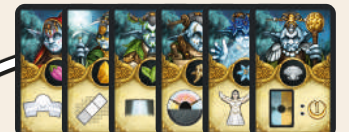
3. Placez toutes les **Gardiennes** sur les îles à leur couleur.



4. Empilez les **tuiles Sablier** en ordre croissant, puis placez cette pile sur l'emplacement correspondant du Plateau central.



5. Placez les 6 **Sages** face visible sur les cases correspondantes du Plateau central.



6. Dans une partie à **1 ou 2 joueurs**, rangez dans la boîte 1 tuile **Portail** de chacune des 7 formes. Mélangez les **Portails** et distribuez-en le même nombre sur les 7 emplacements autour du Grand Brasier, sur le Plateau central.

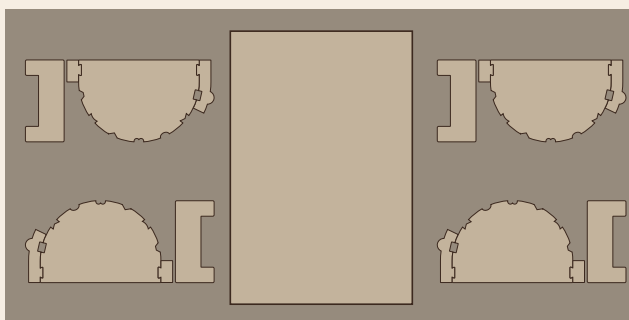


7. Placez le **Grand Brasier** sur l'emplacement correspondant du Plateau central, en le faisant pointer dans la direction indiquée ici.





Afin de vous assurer que tout rentre sur la surface de jeu, je vous conseille de placer le plateau dans le sens de la hauteur et les joueurs de part et d'autre, comme dans l'exemple suivant à 4 joueurs :



PLATEAUX JOUEUR

1. Placez votre **Plateau Joueur** devant vous.

2. Attachez une **tuile Départ** à votre Plateau Joueur et placez votre **Gardienne** sur la case Départ.



3. Placez 1 de vos **Novices** sur chacune des 7 cases correspondantes.



4. Un des joueurs prend 1 **tuile Extension**

Extension par joueur en s'assurant que celle comportant le bâtiment ovale se trouve parmi elles, les mélange et en distribue au hasard 1 par joueur.

Chaque joueur attache la tuile Extension à son Plateau Joueur. Celui qui possède l'Extension comportant le bâtiment ovale est le **Premier Joueur**.



5. Placez votre **tuile Planification** près de votre Plateau Joueur. Placez votre **carte Décompte** à proximité. Elle vous servira lors du Décompte final.



8. Avant de résoudre votre premier tour, choisissez si vous échangez la tuile Destin devant vous avec celle au centre de votre Réserve. Puis, placez la tuile Destin que vous avez devant vous au centre de votre zone Destin.

Prenez 1 **Ressource** de chaque type et placez-les dans votre Réserve en bas à gauche de votre Plateau Joueur.

Prenez 5 **tuiles Action** : 2 jaunes et 3 correspondant aux couleurs de chacune des cases de la tuile Destin placée dans votre zone Destin, placez-les dans votre Réserve en bas à droite de votre Plateau Joueur.



Vous pouvez utiliser l'**Or** pour remplacer n'importe quelle autre Ressource.



7. Mélangez face cachée vos **tuiles Destin** et créez votre Réserve en plaçant 7 face visible dans votre tuile Planification, placez la tuile Destin restante devant vous.



6. Mélangez et placez face cachée vos 10 **tuiles Offrande** en 2 pioches de 5 tuiles sur les emplacements correspondants. Puis, retournez la tuile du dessus de chacune de ces pioches.



Vous pouvez utiliser une **tuile Action** jaune pour remplacer n'importe quelle autre tuile Action.

PRÉSENTATION DU JEU



Voici un rapide aperçu du jeu et de ses concepts.
Les chapitres suivants détailleront les règles de manière complète.

COMMENT LA PARTIE SE DÉROULE-T-ELLE ?

- La partie est une succession de **tours** joués en sens horaire (page 7, **TOUR D'UN JOUEUR**).
- Durant la partie, vous allez recevoir des **Missions** à accomplir (page 9, **RECEVOIR UNE MISSION**).
- Une Mission accomplie sert à **raviver 1 Brasier** et envoyer 1 Novice dans le Haut Conseil (page 11, **RAVIVER UN BRASIER**).
- La partie continue jusqu'à ce qu'un certain nombre de Novices ait été placé dans le Haut Conseil (page 11, **FIN DE PARTIE**).
- Ceci déclenche un **compte à rebours** des 5 dernières manches, à la fin desquelles vous procéderez au Décompte final. Le joueur possédant le plus de points de victoire (PV) remporte la partie (page 11, **DÉCOMPTE FINAL**).

QUE PUIS-JE FAIRE LORS DE MON TOUR ?

Vous disposez de 3 options, choisissez-en 1 que vous résolvez :

I. Placer 1 tuile Destin dans votre Zone Destin et gagner des tuiles Action (page 7, I).

II. Résoudre 1 Action en utilisant 1 type de tuile Action (page 8, II) :



Déplacer votre **Navire** sur une île.



Construire 1 **Chemin** pour les Processions.



Recevoir 1 **Mission** d'une île en dépensant 2 Ressources.



Utiliser le **Grand Brasier** pour gagner des tuiles Action, des Ressources, ou des **Portails**.



Rapatrier 1 **Gardienne** d'une île et l'amener dans votre cité OU déclencher une **Procession** à travers votre cité.



Recruter 1 **Gnome** dans votre cité.

III. Raviver 1 Brasier et envoyer 1 Novice dans le Haut Conseil (page 11, III).

COMMENT PUIS-JE GAGNER DES POINTS DE VICTOIRE ?

Durant la partie, vous ne gagnerez que peu de PV, généralement en recrutant des Sages (page 10, **RECRECITER DES GNOMES**).

Vous gagnerez la majorité de vos PV durant le Décompte final (page 11, **DÉCOMPTE FINAL** et page 16, **EXEMPLE DE DÉCOMPTE FINAL**) : vous gagnerez des PV pour vos Brasiers et vos Missions du Conseil accomplies (page 11, **ACTION BONUS** et page 14, **MISSIONS DU CONSEIL**) ; vous gagnerez des PV bonus pour vos Brasiers si vous possédez des Gardiennes dessus, des Portails reliés, ou des couleurs de Cristal correspondants sur les tuiles Chemin reliées (voir l'exemple ci-contre).

Chaque fois que vous gagnez des PV, avancez votre marqueur Score d'autant de cases sur la Piste de score.

La Gardienne a été déplacée depuis le Chemin sur un Brasier ravivé, en passant par un Portail. Vous gagnerez des PV pour le Brasier, la Gardienne, le Portail, ainsi que pour la tuile Chemin puisque sa couleur de Cristal correspond à la couleur du Brasier relié.



Conseils pour votre première partie :

- Il n'y a pas de premier tour optimal. Un bon premier tour peut être :
 - * Recruter 1 Expert : il peut être intéressant d'en avoir tôt (page 10, **RECRECITER UN GNOME**).
 - * Utiliser le Grand Brasier : si vous êtes le premier à effectuer cette action, vous obtenez immédiatement votre premier Portail, alors que par la suite il pourrait vous coûter plus de tuiles Action (page 10, **UTILISER LE GRAND BRASIER**).
 - * Déplacer votre Navire et recevoir 1 Mission : effectuer cette action tôt dans la partie vous donne le choix parmi toutes les Missions pour obtenir la plus adaptée à votre stratégie (page 8, **DÉPLACER VOTRE NAVIRE**).
- Commencez par des Missions bleues et essayez de bien évaluer la difficulté de chacune des Missions.
- Ne prenez pas trop de Missions : la partie peut se terminer plus rapidement que prévu et il vous sera alors impossible de toutes les accomplir.



TOUR D'UN JOUEUR

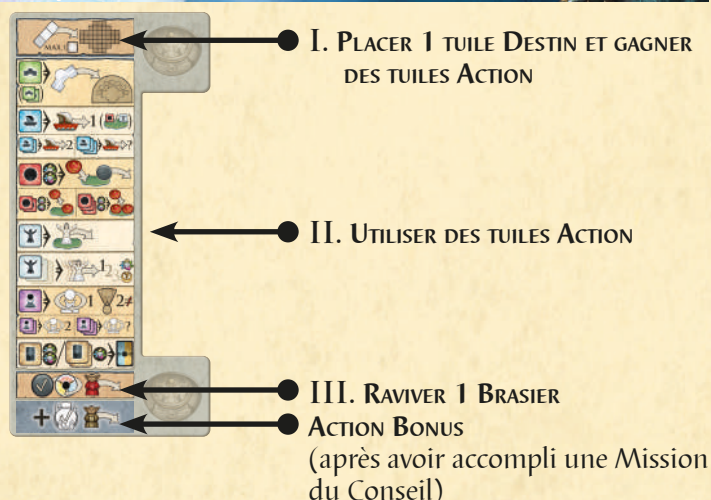
Lors de chacun de vos tours, choisissez et résolvez 1 des options suivantes I, II ou III. De plus, vous pouvez résoudre des Actions Bonus après avoir accompli une Mission du Conseil (page 11, **ACTION BONUS**).

Ces options sont indiquées sur votre tuile Planification :

Cas particulier : Si vous n'êtes pas en capacité de résoudre l'une des 3 options, la partie prend fin pour vous. Vous pouvez toujours passer durant la Phase Sablier pour gagner autant de PV qu'indiqué sur la tuile Sablier (page 11, **PHASE SABLIER**). Notez que ceci ne se produit que dans de très rares cas.

À tout moment de votre tour, vous pouvez défausser dans la Banque n'importe quel nombre de tuiles Action de votre Réserve.

L'effet d'un Bonus du Haut Conseil ou d'un Gnome contredisant les règles prévaut sur les règles.



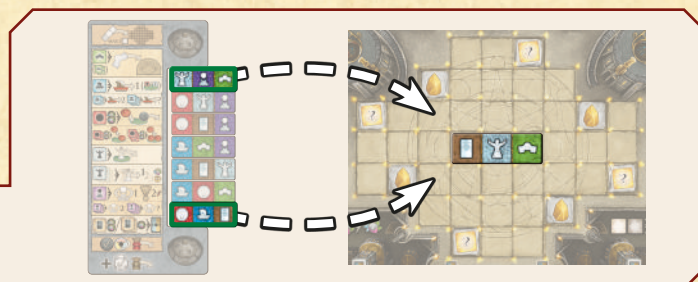
I. PLACER 1 TUILE DESTIN ET GAGNER DES TUILES ACTION

La zone Destin vous indique ce que vous pourrez faire dans votre cité ultérieurement.

En plaçant une tuile Destin, vous choisissez lesquelles et combien de tuiles Action vous allez gagner. Ceci influe sur le type d'Actions dont vous disposerez par la suite.

Pour pouvoir résoudre cette Action, vous devez posséder au maximum **1 tuile Action** dans votre Réserve. Prenez la **tuile Destin** située soit tout en haut, soit tout en bas de votre Réserve et placez-la dans votre zone Destin.

Dans cet exemple, vous avez le choix entre les 2 tuiles Destin entourées.



Placez la tuile Destin dans votre zone Destin de manière horizontale ou verticale en vous assurant :

- qu'elle soit orthogonalement adjacente à au moins 1 de vos tuiles Destin déjà en place,
- qu'elle ne dépasse pas des bords de votre zone Destin,
- qu'elle ne recouvre aucune autre tuile Destin.

Dans l'illustration de droite, la tuile Destin dépasse du bord de la zone Destin, ce qui n'est pas autorisé.



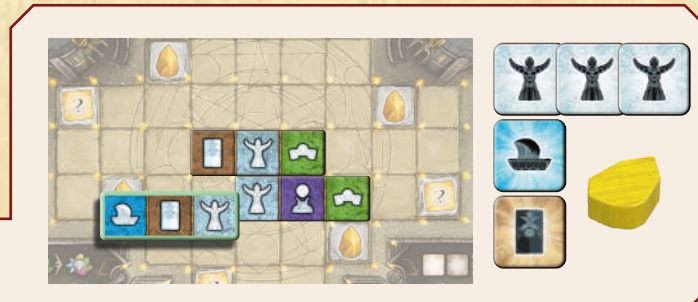
Gagnez les 3 tuiles Action représentées sur la tuile Destin que vous venez de placer. Puis, pour tout symbole de cette tuile adjacent orthogonalement à une zone de symboles identiques sur des tuiles Destin déjà en place, gagnez 1 tuile Action supplémentaire de ce type pour chaque symbole de cette zone connectée.

Le symbole blanc est adjacent à une zone de 2 symboles blancs. Vous gagnez donc 3 tuiles Action blanches, et vous gagnez également 2 tuiles Action violettes et 1 rouge.



Si vous placez votre tuile Destin sur un **symbole 'Or'** ou un **symbole 'tuile Action jaune'** de votre zone Destin, gagnez également l'élément indiqué.

Vous avez recouvert un symbole 'Or', vous gagnez donc 1 Or en plus des 5 tuiles Action.



II. UTILISER DES TUILES ACTION

Sage est celui qui sait bien utiliser les possibilités qui s'offrent à lui.

Avec vos tuiles Action, vous disposez d'un large choix d'Actions. Pour résoudre une Action, vous devrez dépenser au moins 1 tuile Action, suivant le type de l'Action. Les tuiles Action dépensées et les Ressources dépensées retournent dans la Banque.

Important : Si vous devez dépenser une tuile Action que vous n'avez pas dans votre Réserve, vous pouvez la remplacer par 1 tuile Action jaune ou par 2 tuiles Action de n'importe quelles couleurs. Si vous devez dépenser une Ressource que vous n'avez pas dans votre Réserve, vous pouvez la remplacer par 1 Or ou par 2 Ressources de n'importe quels types.



CONSTRUIRE UN CHEMIN

Le long des chemins, les cristaux magiques reflètent la lumière des Brasiers, permettant la nature de refleurir, alors que les Gardiennes passent durant leur procession.

Deux raisons vous invitent à construire des Chemins dans votre cité : d'une part, les Gardiennes effectuent leur Procession dessus, ce qui vous rapporte des Ressources ; d'autre part, vous recevez des PV lors du Décompte final si la couleur du Cristal sur la tuile Chemin est de la même couleur que le Brasier relié.

Prenez 1 des 4 tuiles Chemin face visible ou la tuile Chemin du sommet d'une pioche Chemins, puis ajoutez-la à votre cité en la reliant à la précédente tuile Chemin. Enfin, complétez l'Étalage si besoin.

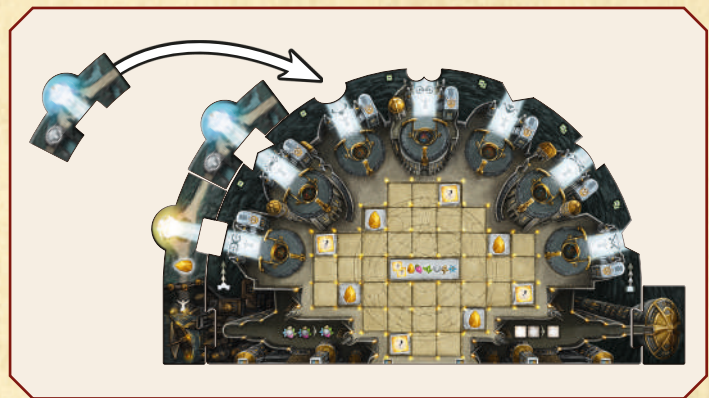


Dépensez **1 tuile Action** pour placer 1 des 3 premières tuiles Chemin.



Dépensez **2 tuiles Action** pour placer 1 des 3 dernières tuiles Chemin.

~~Vous pouvez ajouter au maximum 6 tuiles Chemin à votre cité. Ensuite, vous ne pouvez plus résoudre cette Action.~~



Cas particulier : Si toutes les tuiles Chemin de l'Étalage présentent un Cristal de la même couleur, vous pouvez placer ces 4 tuiles sous les pioches Chemins, puis compléter l'Étalage.



DÉPLACER VOTRE NAVIRE

Le navire est en train de naviguer, les cales pleines d'offrandes. Vous attendez maintenant les missions que les Gardiennes ont prévu de vous confier.

Grâce à votre Navire, vous pouvez vous déplacer vers 2 types d'îles : celles depuis lesquelles vous rapatriez des Gardiennes et celles depuis lesquelles vous recevez des Missions.

Lorsque vous déplacez votre Navire pour la première fois de la partie, dépensez **1 tuile Action** pour vous déplacer sur l'île de votre choix. Par la suite, chaque fois que vous déplacez votre Navire, vous pouvez partir depuis n'importe quel côté de l'île, avec les coûts suivants :

- dépensez **1 tuile Action** pour vous déplacer le long d'une route maritime (lignes bleues) et aller sur une île voisine,
- dépensez **2 tuiles Action** pour vous déplacer le long d'une route maritime et aller sur une île voisine, deux fois de suite,
- dépensez **3 tuiles Action** pour vous déplacer sur l'île de votre choix.

Action supplémentaire : Immédiatement après avoir déplacé votre Navire, vous pouvez résoudre l'action correspondant à l'île sur laquelle vous avez terminé votre déplacement (page 9, **RECEVOIR UNE MISSION** ou **RAPATRIER UNE GARDIENNE**) en dépensant les tuiles Action pour résoudre cette Action.

Note : Il n'y a pas de limite au nombre de Navires pouvant se trouver sur une île.



Vous dépensez 1 tuile Action pour déplacer votre Navire sur l'île sur la droite. Sur celle-ci vous résolvez l'Action **RECEVOIR UNE MISSION**.



Vous dépensez 2 tuiles Action pour déplacer votre Navire de 2 étapes sur une île plus à droite. Sur celle-ci vous résolvez l'Action **RAPATRIER UNE GARDIENNE**.



RECEVOIR UNE MISSION

"Apportez-nous les trésors du monde pour nous montrer que vous vous souciez de la terre. Nous vous donnerons des missions qui vous feront progresser", dirent les Gardiennes.

Sur les îles, vous recevez des Missions. Le recto de chaque Mission indique une condition à remplir et les PV que vous gagnerez en accomplissant cette Mission. Le verso (Brasier visible) indique seulement les PV correspondants.

Votre Navire doit se trouver sur l'île de laquelle vous souhaitez recevoir une Mission.
Résolvez les étapes suivantes dans l'ordre :

a) Dépensez des tuiles Action

Le nombre de tuiles à dépenser dépend du nombre d'Offrandes à votre couleur déjà placées sur cette île :

S'il s'agit de votre :

- 1^{ère} tuile Offrande : dépensez **1 tuile Action**,
- 2^{ème} tuile Offrande : dépensez **2 tuiles Action**,
- 3^{ème} tuile Offrande : dépensez **3 tuiles Action**.

Ignorez les tuiles Offrande des autres joueurs.

b) Dépensez des Ressources

Choisissez 1 de vos 2 tuiles Offrande face visible, puis dépensez 2 Ressources :

- la Ressource représentée sur cette tuile Offrande,
- la Ressource représentée sur l'île elle-même.

c) Déposez la tuile Offrande et recevez la Mission

Prenez 1 Mission de cette île et remplacez-la par la tuile Offrande que vous avez choisie précédemment, face cachée. Placez cette Mission sur une case Mission libre de votre Plateau Joueur. Puis, retournez face visible la tuile Offrande suivante encore face cachée sur votre tuile Planification.

Vous pouvez ajouter au maximum 7 Missions à votre cité. Ensuite, vous ne pouvez plus résoudre cette Action.



Les Missions sont de difficulté croissante, suivant leur couleur : bleu, rouge, et enfin jaune pour les plus difficiles. Plus la Mission est difficile, plus elle rapporte des PV. Pour plus de détails, voir page 11, **RAVIVER UN BRASIER** et page 13, **ANNEXE I**.

a+b)

C'est la première fois que vous déposez une tuile Offrande sur cette île. Vous devez donc dépenser 1 tuile Action en plus des Ressources représentées sur cette tuile Offrande et sur cette île.



Une de vos tuiles Offrande se trouve déjà sur cette île. Vous allez donc devoir dépenser 2 tuiles Action en plus des 2 Ressources.

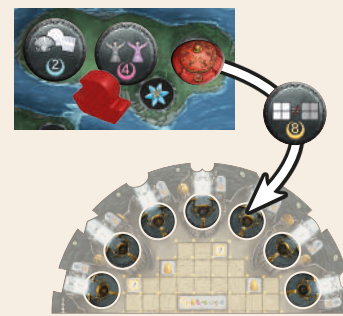


Il y a 2 tuiles Offrande vous appartenant sur cette île. Vous devez donc dépenser 3 tuiles Action, en plus des 2 Ressources.



c)

Vous prenez la Mission jaune de cette île et y placez 1 tuile Offrande, face cachée. Puis, vous placez la Mission sur une case Mission libre de votre choix sur votre Plateau Joueur.



RAPATRIER UNE GARDIENNE

La Gardienne de l'Ordre Gris était ravie de revenir sur le continent et fit tout son possible pour raviver le Brasier au-dessus de la cité.

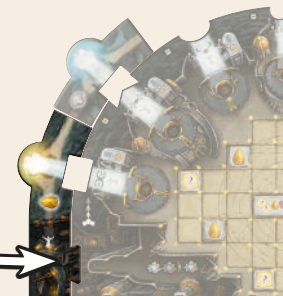
Rapatriez une Gardienne dans votre cité. Par la suite, elle pourra prendre part aux Processions.

Votre Navire doit se situer sur une île comportant une Gardienne d'une couleur que vous ne possédez pas déjà dans votre cité.

Dépensez **1 tuile Action** et prenez 1 Gardienne de cette île. Placez-la sur la case Départ de votre tuile Départ sur votre Plateau Joueur. Il n'y a pas de limite au nombre de Gardiennes qui peuvent être présentes sur cette case.

Vous pouvez avoir au maximum 5 Gardiennes dans votre cité. Ensuite, vous ne pouvez plus résoudre cette Action.

Dépensez 1 tuile Action pour prendre la Gardienne grise sur son île et la placer sur la case Départ de votre tuile Départ.





EFFECTUER UNE PROCESSION

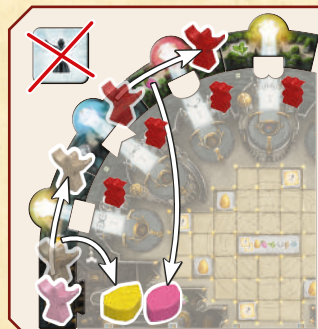
Parcourant un pont de lumière, la première Gardienne monte vers la cité, retournant à sa demeure originelle.

Durant une Procession, les Gardiennes vous rapportent immédiatement des Ressources, ou des PV lors du Décompte final. Une Gardienne se déplace toujours dans la direction opposée à la case Départ.

Dépensez **au moins 1 tuile Action** : toutes vos Gardiennes peuvent se déplacer chacune d'autant d'Étapes que le nombre de tuiles Action dépensé. Commencez par la Gardienne qui est la plus en avance sur le Chemin. S'il y a plusieurs Gardiennes sur la case Départ, choisissez laquelle vous faites avancer en premier. **Chaque tuile Chemin et chaque Brasier ne peut comporter qu'1 Gardienne.**

Pour chaque Étape d'une Gardienne, choisissez 1 des 2 options suivantes :

- déplacez la Gardienne d'1 Étape le long du Chemin. Si son déplacement se termine ici, gagnez la Ressource représentée,
- déplacez la Gardienne de la tuile Chemin où elle se trouve sur le Brasier relié : ceci n'est possible que s'il y a un Portail entre cette tuile Chemin et le Brasier. Vous ne gagnez aucune Ressource, mais vous gagnerez des PV lors du Décompte final.



Vos Gardiennes rouge et beige se déplacent chacune d'1 Étape le long du Chemin. Vous gagnez 1 Fruit et 1 Or. La Gardienne rose ne peut pas se déplacer, la tuile Chemin suivante étant occupée.



Vous déplacez la Gardienne rose de 2 Étapes, pour la placer sur un Brasier. Vous ne gagnez aucune Ressource, mais ceci vous rapportera 4 PV lors du Décompte final.



UTILISER LE GRAND BRASIER

Une seule lueur brillait encore dans l'obscurité, les gnomes surent alors qu'ils n'avaient pas été totalement abandonnés.

Les Gardiennes ont laissé derrière elles un dernier Brasier vous aider. Vous pouvez y gagner des Ressources, des tuiles Action et des Portails représentés par des symboles magiques.

Lorsque le Grand Brasier est utilisé pour la première fois de la partie, le joueur concerné dépense **1 tuile Action** pour l'orienter sur la case de son choix.

À partir de ce moment, chaque fois qu'un joueur utilise le Grand Brasier, celui-ci doit dépenser :

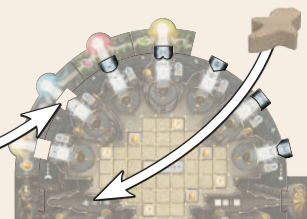
- **1 tuile Action** pour tourner le Grand Brasier d'1 case en sens horaire,
- **2 tuiles Action** pour tourner le Grand Brasier de 2 cases en sens horaire,
- **3 tuiles Action** pour orienter le Grand Brasier sur la case de son choix.

Puis, il gagne **2 des 3 récompenses suivantes** :

- gagner la tuile Action indiquée,
- gagner la Ressource indiquée ou 2 PV,
- prendre 1 des Portails disponibles et le placer sur le prochain emplacement disponible de son Plateau Joueur.

Vous devez placer votre premier Portail sur le côté droit de votre Plateau Joueur et les suivants en sens antihoraire.

Note : Vous ne pouvez prendre un Portail que si la forme/symbole correspond au prochain emplacement disponible.



Vous avez le choix de gagner 1 Racine, 1 tuile Action ou de prendre 1 des Portails. Vous choisissez de prendre le Portail correspondant et de gagner 1 Racine.



RECRECUTER UN GNOME

"Je suis naturellement ravi de pouvoir me rendre dans la cité et aider à la faire briller à nouveau de toute sa splendeur !"

Les Gnomes vous donnent des capacités permanentes ou vous octroient des PV supplémentaires (page 15, ANNEXE III).



2 types de Gnomes existent :

- les **Experts**, qui fournissent des capacités permanentes,
- les **Sages**, qui vous rapportent immédiatement des PV, en fonction de leur effet.

Vous pouvez recruter au maximum 6 Gnomes. Ensuite, vous ne pouvez plus résoudre cette Action.



Pour recruter un Gnome, choisissez 1 des 2 options suivantes :

- dépensez **2 tuiles Action** et la **Ressource** représentée sur le Gnome,
- dépensez **1 tuile Action** et **2x la Ressource** représentée sur le Gnome.

Puis, prenez ce Gnome et placez-le sous votre Plateau Joueur :

- s'il s'agit d'un Expert, complétez l'Étalage, si possible,
- s'il s'agit d'un Sage, calculez les PV en fonction de l'effet et gagnez-les **immédiatement**.

III. RAVIVER UN BRASIER

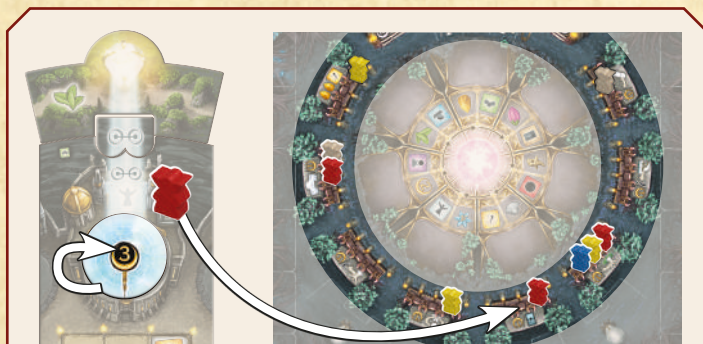
Une fois le rituel accompli, un boule de lumière irradia depuis la plus haute tour de la cité, le glorieux Novice était alors attendu par le Haut Conseil.

Retournez face cachée 1 des Missions dont vous remplissez la condition, afin de raviver ce Brasier !

Prenez le Novice **adjacent au Brasier** et placez-le sur la case du **Haut Conseil** de votre choix et sur laquelle il n'y a pas encore de Novice à sa couleur.

Gagnez **1 des bonus** représentés sur la case choisie. L'un des bonus est de gagner 1 PV (page 14, ANNEXE II).

Vous gagnerez les PV pour le Brasier lors du Décompte final.



Vous retournez une Mission accomplie sur sa face 'Brasier' visible. Vous prenez alors le Novice et le placez dans le Haut Conseil, sur la case fournissant un Expert gratuit de votre choix en provenance de l'Étalage.

ACTION BONUS : PLACER UN NOVICE NEUTRE

Le Haut Conseil vous récompense lorsque vous accomplissez une Mission du Conseil.

L'Action Bonus consiste à envoyer **1 Novice neutre** dans le Haut Conseil et gagner la récompense correspondante. Pour cela, vous devez accomplir 1 des **Missions du Conseil**, indiquées au milieu du Plateau central (page 14, **MISSIONS DU CONSEIL**). Vous ne gagnez pas les PV associés.



Vous ne pouvez effectuer l'Action Bonus que si le Novice neutre est toujours présent sur la Mission du Conseil concernée.

Puis, vous pouvez placer ce Novice neutre sur 1 des 8 cases du Haut Conseil où n'y a pas déjà de Novice de sa couleur. Gagnez le bonus de cette case (page 14, ANNEXE II).

Vous pouvez résoudre autant d'Actions Bonus que souhaité durant votre tour, **en plus** de votre Action normale.



Vous avez accompli la Mission du Conseil "Posséder 6 Gnomes". Vous choisissez de placer le Novice neutre sur la case du Haut Conseil rapportant 1 Gardienne de votre choix.

FIN DE PARTIE

PHASE SABLIER

La fin de partie est déclenchée dès que le nombre requis de Novices et de Novices neutres a été placé dans le Haut Conseil, en fonction du nombre de joueurs. Vérifiez cette condition chaque fois qu'un Novice est placé dans le Haut Conseil.

Le compte à rebours des 5 dernières manches se déclenche si dans une partie à

1 | 2 | 3 | 4 joueur(s) il y a

7 | 7 | 10 | 13 Novices dans le Haut Conseil :

- le Premier Joueur prend la pioche Sablier (5 tuiles) et la place sur sa tuile Extension.
- Chaque fois que le Premier joueur termine son tour, il prend la tuile Sablier comportant le chiffre le plus élevé de la pioche Sablier et la passe au joueur suivant en sens horaire. Le chiffre sur cette tuile Sablier indique le nombre de tours restant à ce joueur. À la fin de son tour, chaque joueur passe la tuile Sablier qu'il a reçue au prochain joueur. Au moment où cette tuile Sablier revient au Premier Joueur, il la range dans la boîte.
- Au lieu de jouer son tour, un joueur peut passer durant la Phase Sablier, gagnant ainsi autant de PV que le chiffre indiqué sur la tuile Sablier. Ce joueur ne peut plus participer aux manches restantes.
- Au moment où la tuile Sablier '1' est rangée dans la boîte, la partie prend fin : résolvez le Décompte final.



DÉCOMPTÉ FINAL

Vous gagnez des PV de la façon suivante (exemple page 16, ANNEXE IV):

- 2 à 8 PV** pour chacun de vos **Brasiers**, suivant la valeur représentée.
- 2 à 8 PV** pour chacune de vos **Gardiennes** sur un Brasier (voir l'exemple).
- 2 PV** pour chacun de vos **Portails** reliés à un Brasier.
- 2 PV** pour chacune de vos **tuiles Chemin** présentant un Cristal de la même couleur que le Brasier relié (peu importe si un Portail est présent ou non).
- 4 PV** pour chaque **Mission du Conseil** que vous pouvez accomplir à ce moment de la partie. Si vous possédez 7 Brasiers, gagnez **7 PV** au lieu de 4 pour la Mission "Posséder 7 Missions ou Brasiers".
- 3 PV** pour chaque **tuile Destin** encore dans votre Réserve.
- 1 PV** pour chaque lot de 2 **tuiles Action/Ressources** encore dans votre Réserve.

Le joueur possédant le plus de PV remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur à égalité qui possède le plus de Brasiers dans sa cité remporte la partie. Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité partagent la victoire.

JEU SOLO

Vous jouez une partie à 2 joueurs contre "Tom" (diminutif de "joueur auTOMate", un joueur virtuel qui utilise des règles spécifiques. Il résout des actions dépendant de la pioche Tom, de manière à gagner des PV. Votre objectif est de gagner plus de PV que Tom. **Utilisez les règles de partie à 2 joueurs, avec les modifications suivantes :**

MISE EN PLACE

- **Missions :** prenez au hasard 7 Missions bleues, 7 rouges et 6 jaunes. Distribuez-les au hasard parmi les îles, en vous assurant que chaque île comporte 2 Missions, chacune d'une couleur différente.
- **Portails :** les Portails sur une même case du Grand Brasier doivent tous être de forme différente.
- **Gnomes :** retirez du jeu les 3 Experts comportant la Ressource 'Or'.
- Prenez la tuile Extension comportant le **bâtiment ovale**, vous êtes le Premier Joueur.
- **Plateau Joueur de Tom :** prenez 1 Plateau Joueur pour Tom, auquel vous attachez une tuile Extension, ainsi qu'une tuile Départ. Placez sa Gardienne sur sa case Départ. Placez 4 de ses Novices à côté de son Plateau Joueur. Placez son marqueur Score sur la case 0 de la Piste de score.
- Mélangez et placez face cachée les 8 **cartes Tom** pour former la pioche Tom, à votre portée. Rangez le reste de son matériel de joueur dans la boîte.
- Tom ne reçoit jamais ni tuiles Action, ni Ressources.



Plateau Joueur de Tom
au début de la partie

DÉROULEMENT DU JEU SOLO

Après chacun de vos tours, révélez la **carte du sommet de la pioche Tom**, résolvez l'action correspondante, puis placez cette carte dans la défausse Tom. Si la pioche Tom est vide au moment de piocher, recréez-la en mélangeant sa défausse.

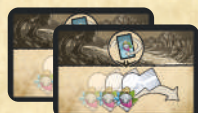
ACTIONS DE TOM



Règle générale : Si cette icône est visible dans la partie supérieure de la carte Tom : révélez le prochain Gnome de la pioche Gnomes et placez-le dans la défausse Gnomes. La **Ressource présentée sur ce Gnome** influe sur l'Action de Tom, déterminée par la carte Tom :



Gnome : Prenez dans l'Étalage tous les Experts présentant la Ressource du Gnome défaussé et placez-les sous le Plateau Joueur de Tom. Puis, complétez l'Étalage si nécessaire. Tom ne bénéficie jamais des capacités permanentes des Experts.



Chemin : En commençant par la gauche, prenez dans l'Étalage toutes les tuiles Chemin présentant la Ressource du Gnome défaussé et attachez-les dans l'ordre où elles ont été prises au Plateau Joueur de Tom. Puis, complétez l'Étalage si nécessaire.



Mission I : Prenez la Mission indiquant le **plus de PV** entre les 2 îles présentant la Ressource du Gnome défaussé. Si plusieurs Missions correspondent, choisissez laquelle Tom prend, puis placez-la **face 'Brasier' visible** sur la case Mission libre la plus à gauche du Plateau Joueur de Tom.



Mission II : Prenez la Mission indiquant le **moins de PV** entre les 2 îles présentant la Ressource du Gnome défaussé. Si plusieurs Missions correspondent, choisissez laquelle Tom prend, puis placez-la **face 'Brasier' visible** sur la case Mission libre la plus à gauche du Plateau Joueur de Tom. Placez 1 des Novices de Tom sur 1 des cases du Haut Conseil, puis Tom gagne **1 PV**.



Gardienne : Prenez n'importe quelle Gardienne d'une couleur que Tom ne possède pas déjà et placez-la sur sa case Départ.



Grand Brasier : Tournez le Grand Brasier sur la prochaine case en sens horaire comportant le prochain Portail dont Tom aura besoin. Prenez ce Portail et attachez-le au Plateau Joueur de Tom. Rappel : les Portails doivent être placés de droite à gauche.

Action Bonus : Si Tom accomplit 1 des 5 Missions du Conseil pour laquelle le Novice neutre est encore présent : placez ce Novice sur 1 case du Haut Conseil, puis Tom gagne **1 PV**. Ce Novice neutre ne vous empêche pas de placer un autre Novice neutre sur cette case du Haut Conseil : placez-le à plat pour indiquer cela.

Cas particulier 1 : Si Tom n'est pas en mesure de résoudre une Action parce qu'il a déjà accompli la Mission du Conseil, il gagne **3 PV** à la place. Cependant, pour toute autre situation conduisant Tom à ne pas pouvoir résoudre d'Action, il ne gagne rien (par exemple, s'il n'y a pas de tuile Chemin valide disponible).

Cas particulier 2 : Si la pioche Gnomes est vide, mélangez sa défausse pour créer une nouvelle pioche Gnomes.

FIN DE PARTIE SOLO

La **Phase Sablier** débute au moment où le 7^{ème} Novice est placé dans le Haut Conseil.

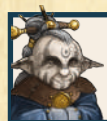
Cependant, la partie se termine prématurément si la pioche Tom a été épuisée pour la 4^{ème} fois (un moyen de visualiser cette limite de temps : la pioche Tom est entrée dans son 4^{ème} cycle lorsque Tom prend son dernier Portail).

Le Décompte final est résolu de façon habituelle. Vous remportez la partie si vous possédez strictement plus de PV que Tom ; dans toute autre situation, vous perdez la partie.

CHALLENGE 1 : MODE HANDICAP

Vous jouez des parties contre Tom, comme décrit dans les règles Solo.

Vous jouez avec un **Handicap** sous forme de PV : celui-ci définit votre position de départ ou celle de Tom sur la Piste de score en début de partie. Si votre Handicap est positif, Tom commence avec de l'avance, s'il est négatif, vous commencez avec de l'avance. Commencez la première partie avec un **Handicap de -10 PV**. Si vous remportez la partie, augmentez votre Handicap de **5 PV**. Si vous perdez la partie, réduisez votre Handicap de **2 PV**. En cas d'égalité, votre handicap ne change pas. Votre objectif est de faire monter votre Handicap le plus haut possible au fil des parties. La régularité est donc plus importante qu'une unique victoire avec une grande différence de PV avec Tom. Pensez à noter votre Handicap à la fin de chaque partie.



D'autres challenges sur :
www.hallgames.de/bonfire.php5

ANNEXE I : MISSIONS

Note : Une Mission est accomplie si vous possédez au moins les quantités demandées.

MISSIONS ENTRE 2 ET 3 PV, BRASIER BLEUS

Posséder la Gardienne indiquée.	Posséder 1 tuile Chemin présentant la Ressource indiquée.	Posséder 1 tuile Offrande sur une île présentant la Ressource indiquée.
Posséder 2 Ressources différentes, chacune en 2 exemplaires (autres que l'Or).	Posséder 1 tuile Offrande sur 3 îles différentes.	Posséder 2 tuiles Offrande sur une même île.
Posséder le groupe indiqué de 3 symboles Action identiques dans votre zone Destin. Ces symboles peuvent être arrangés selon n'importe quelle forme tant qu'ils sont adjacents orthogonalement.	Posséder 1 Gnome présentant la Ressource indiquée.	

MISSIONS ENTRE 4 ET 5 PV, BRASIER ROUGES

Remplir les conditions d'une Mission du Conseil.	Posséder 3 Portails.	Posséder les 2 Gardiennes indiquées.
Posséder 3 Gnoms.	Posséder 4 Or.	Posséder 2 tuiles Chemin adjacentes présentant la même Ressource.
Posséder 3 éléments de la Ressource indiquée.	Posséder 1 tuile Offrande sur chacune des 2 îles présentant la Ressource indiquée.	Posséder 1 Brasier de chacune des 3 couleurs.
Posséder 4 Gardiennes, peu importe leurs couleurs.	Posséder les 2 groupes (adjacents ou non) indiqués de 3 symboles Action identiques dans votre zone Destin. Ces symboles peuvent être arrangés selon n'importe quelle forme tant qu'ils sont adjacents orthogonalement entre eux.	Posséder 4 Missions bleues ou Brasiers bleus.

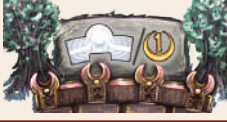
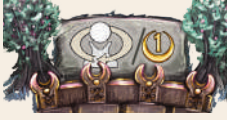
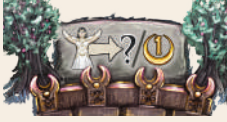
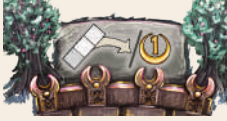
MISSIONS ENTRE 6 ET 8 PV, BRASIER JAUNES

	Posséder 5 Portails.		Posséder 1 tuile Offrande sur 5 îles différentes.		Posséder 4 Missions rouges ou Brasiers rouges.
	Posséder 5 Gnômes.		Posséder 3 Sages.		Posséder 3 tuiles Offrande sur 1 île. (à retirer du jeu pour des parties à 1 ou 2 joueurs)
	Une de vos pioches Offrandes est épuisée (peu importe laquelle).		Posséder 3 tuiles Chemin présentant un Cristal rouge.		
	Posséder 5 Brasiers.		Posséder 4 tuiles Chemin présentant un Cristal bleu.		Posséder 4 Missions jaunes ou Brasiers jaunes.
	Posséder 2 tuiles Offrande sur 3 îles différentes.		Posséder 5 Ressources identiques (autres que l'Or).		Posséder 2 Ressources différentes, chacune en 3 exemplaires (autres que l'Or).
	Toutes les cases surlignées de votre zone Destin sont recouvertes par des tuiles Destin.		Posséder 2 Gardiennes sur un Brasier.		Posséder 5 tuiles de l'Action indiquée dans votre Réserve.
	Toutes les cases dorées de votre zone Destin sont recouvertes par des tuiles Destin.		Toutes les cases des 2 colonnes les plus éloignées de votre zone Destin sont recouvertes par des tuiles Destin.		Posséder 2 groupes (adjacents ou non) de 4 symboles Action identiques dans votre zone Destin. Ces symboles peuvent être arrangés selon n'importe quelle forme tant qu'ils sont adjacents orthogonalement entre eux.

MISSIONS DU CONSEIL

	Posséder 7 Missions ou Brasiers (4 PV en fin de partie), OU : Posséder 7 Brasiers (7 PV en fin de partie).		Posséder 7 Portails.		Posséder 7 tuiles Chemin (y compris celle de votre tuile Départ).
	Posséder 5 Gardiennes.		Posséder 6 Gnômes.		

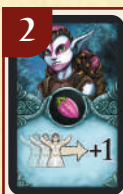
ANNEXE II : BONUS DU HAUT CONSEIL

	Gagnez 2 Or et 1 tuile Action jaune. Note : Pas de bonus alternatif "Gagnez 1 PV" car il n'est pas avantageux dans ce cas.		Prenez 1 tuile Chemin de l'Étalage ou choisissez-en 1 dans les pioches Chemins, que vous mélangez ensuite. OU : Gagnez 1 PV.
	Prenez 1 Gardienne d'une couleur que vous ne possédez pas déjà. OU : Gagnez 1 PV.		Tournez le Grand Brasier vers la case de votre choix. Puis, gagnez les récompenses comme si vous aviez résolu l'action. OU : Gagnez 1 PV.
	Prenez 1 Expert gratuitement. OU : Gagnez 1 PV.		Déplacez 1 de vos Gardiennes sur n'importe quelle tuile Chemin libre ou Brasier libre de votre Plateau Joueur. Puis, gagnez les récompenses associées. OU : Gagnez 1 PV.
	Résolez l'Action Déplacer votre Navire : déplacez-le gratuitement sur l'île de votre choix. L'action de cette île nécessite une dépense de tuiles Action et de Ressources. OU : Gagnez 1 PV.		Placez immédiatement la prochaine tuile Destin sans avoir à défausser les tuiles Action excédentaires et gagnez les tuiles Action comme l'option I. OU : Gagnez 1 PV.

ANNEXE III : GNOMES



1 Chacune de vos tuiles Chemin peut contenir n'importe quel nombre de Gardiennes (ceci ne s'applique pas aux Brasiers).



2 Durant chaque Procession : vous pouvez déplacer chaque Gardienne d'1 Étape supplémentaire par rapport à ce que vous avez dépensé.



3 Lorsque vous recevez une Mission : vous choisissez le type des 2 Ressources dépensées.



4 Chaque fois que vous recrutez un Sage : gagnez 2 PV supplémentaires.



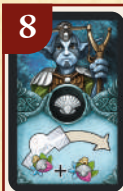
5 Lorsque vous utilisez des tuiles Action jaunes, chacune d'entre elles compte pour 2 tuiles Action d'une même couleur, selon votre choix.



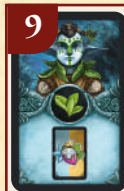
6 Au moment où une Gardienne termine son déplacement sur une tuile Chemin, choisissez quelle Ressource vous gagnez. Ceci s'applique également à la tuile Chemin de la tuile Départ.



7 Gagnez 1 Or chaque fois que vous placez un Gnome dans le Haut Conseil, en plus tout autre gain.



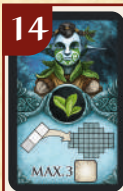
8 Chaque fois que vous prenez une nouvelle tuile Chemin, gagnez la Ressource représentée dessus.



9 Chaque fois que vous recrutez un Gnome, vous pouvez dépenser 1 ou 2 Ressources de votre choix, au lieu de celle indiquée.



10-13 Chaque fois que la Gardienne indiquée termine son déplacement sur une tuile Chemin, gagnez la Ressource représentée 1 fois supplémentaire.



14 Vous pouvez garder jusqu'à 3 tuiles Action avant de placer votre prochaine tuile Destin.



15 Chaque fois que vous recrutez un Sage ou un Expert, celui-ci compris, gagnez 1 tuile Action jaune.



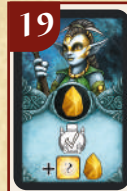
16 Chaque fois que vous placez une tuile Destin sur un symbole dans votre zone Destin, gagnez l'élément indiqué 1 fois supplémentaire.



17 Chaque fois que vous placez une Gardienne sur votre case Départ, résolvez 1 Procession d'1 Étape durant laquelle vous ne gagnez aucune Ressource.



18 Durant le Décompte final : gagnez 2 PV supplémentaires pour chacune de vos Gardiennes placées sur un Brasier.



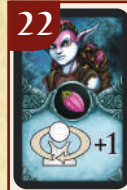
19 Au moment où vous accomplissez une Mission du Conseil : gagnez 1 Or et 1 tuile Action jaune (peu importe si un Novice neutre est présent ou non).



20 Chaque fois qu'une de vos Gardiennes termine son déplacement sur la 1^{ère} tuile Chemin : gagnez 1 Or supplémentaire.



21 Chaque fois que vous dépensez au moins 1 tuile Action pour déplacer votre Navire : vous pouvez le déplacer 1 fois supplémentaire le long des routes maritimes.



22 Chaque fois que vous dépensez au moins 1 tuile Action pour utiliser le Grand Brasier : vous pouvez le tourner d'1 case supplémentaire.



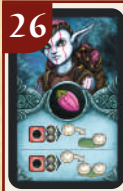
23 Chaque fois que vous utilisez le Grand Brasier : gagnez chacune des 3 récompenses, si possible.



24 Vous pouvez placer plusieurs Novices de la même couleur sur une même case du Haut Conseil.



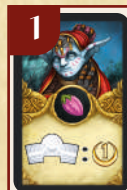
25 Vous pouvez placer vos Portails dans n'importe quel ordre.



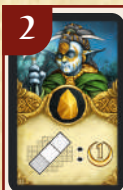
26 Chaque fois que vous recevez une Mission : dépensez 1 seule tuile Action, peu importe le nombre de vos tuiles Offrande présentes sur l'île concernée.



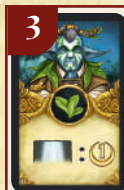
27 Vous pouvez placer vos tuiles Destin de manière à ce qu'elles dépassent de votre zone Destin, en faisant en sorte qu'au moins 1 symbole de la tuile Destin posée soit dans la zone Destin.



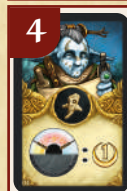
1 Gagnez 1 PV par tuile Chemin en votre possession (y compris la tuile Chemin de votre tuile Départ).



2 Gagnez 1 PV par tuile Destin dans votre zone Destin.



3 Gagnez 1 PV par Portail en votre possession.



4 Gagnez 1 PV par Mission ou Brasier en votre possession.



5 Gagnez 1 PV par Gardienne en votre possession.



6 Gagnez 1 PV par Gnome en votre possession, celui-ci compris.

ANNEXE IV : EXEMPLE DE DÉCOMPTÉ FINAL



- 20 PV pour les 5 Brasiers (7+5+2+4+2),
- 6 PV pour la Gardienne grise située sur le Brasier rouge,
- 10 PV pour 5 Portails liés chacun à un Brasier,
- 8 PV pour 4 tuiles Chemin de la même couleur de Cristal que le Brasier lié,
- 4 PV pour la Mission du Conseil "Posséder 7 Portails",
- 6 PV pour les 2 tuiles Destin encore dans votre Réserve,
- 2 PV pour les 3 tuiles Action + la Ressource encore dans votre Réserve,
- 5 PV pour le Sage (gagné au cours de la partie).

61 PV au total.

ANNEXE V: LISTE DES SYMBOLES

⋮	pour chaque...		toute Mission		Gnome - Expert
=	Éléments du même type		toute Mission ou Brasier		Gnome - Sage
≠	Éléments d'un type différent		tout Brasier		tout Gnome
+	supplémentaire		toute Mission du Conseil		toute tuile Offrande
x2	deux fois la quantité		tout Novice		île
✓	accompli		un Novice neutre		Plateau Joueur (cité)
	PV		tout Portail		zone Destin
	toute Ressource/ la Ressource indiquée		toute tuile Chemin		case Grand Brasier
	dépenser la Ressource indiquée		toute tuile Chemin d'une couleur (Cristal)		toute tuile Destin
	déplacer un Élément		toute Gardienne		toute tuile Action
	déplacer un Élément de ? Étapes				
	déplacer un Élément de ? Étapes supplémentaires				
	tourner un Élément				